

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini juga merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar mengajar berdasarkan pengalaman diluar sistem belajar dibangku kuliah dan praktek di dalam kampus. Mahasiswa secara kelompok dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus dari keadaan nyata di Lapang dalam bidangnya masing-masing.

Dalam Praktek Kerja Lapang (PKL) ini, mahasiswa dipersiapkan untuk mengerjakan serangkaian tugas keseharian ditempat Praktek Kerja Lapang (PKL) yang menunjang keterampilan akademis yang telah diperoleh di bangku kuliah yang menghubungkan pengetahuan akademis tersebut dengan keterampilan. Pemilihan lokasi PT. Radar Jember sebagai tempat Praktek Kerja Lapang (PKL) ini berdasarkan pada kedekatan materi pekerjaan dengan materi kuliah dan keterampilan praktikum yang telah didapat di bangku kuliah.

Dalam kegiatan PKL yang telah dilakukan penulis, di sini terdapat masalah di Divisi Pemasaran. Divisi Pemasaran di sini mempunyai tugas untuk memberikan informasi kepada agen – agen tentang tagihan langganan perbulannya. Pada PT. Radar Jember pengiriman informasi tagihan koran kepada agen yang masih menggunakan pengiriman melalui kurir dan pada kenyataannya sering terjadi keterlambatan informasi tagihan kepada agen. Dikarenakan pada divisi ini dituntut untuk bekerja secara cepat dan tepat, maka diharapkan dengan adanya pengimplementasian dari sms gateway tagihan agen dapat menjadikan solusi dari permasalahan yang ada untuk membantu tugas divisi pemasaran agar lebih mudah dan cepat untuk penyampaian tagihan dengan sms gateway kepada agen sebelum sampainya surat rekening koran.

## **1.2 Manfaat dan Tujuan PKL**

### **1.2.1 Manfaat**

1. Manfaat bagi mahasiswa :
  - a. Mahasiswa dapat mengaplikasikan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama pendidikan di Politeknik Negeri Jember.
  - b. Mahasiswa dapat mengetahui situasi dan kondisi dunia kerja secara langsung.
  - c. Mahasiswa memperoleh ilmu dan pengetahuan baru yang diperoleh dari dunia kerja dan dapat mempersiapkan mental mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya.
2. Manfaat bagi instansi :

Staf dan mahasiswa dapat saling bertukar pengetahuan, khususnya seputar teknologi.
3. Manfaat bagi Politeknik Negeri Jember :

Sebagai media untuk menjalin kerjasama dengan PT. Radar Jember

### **1.2.2 Tujuan**

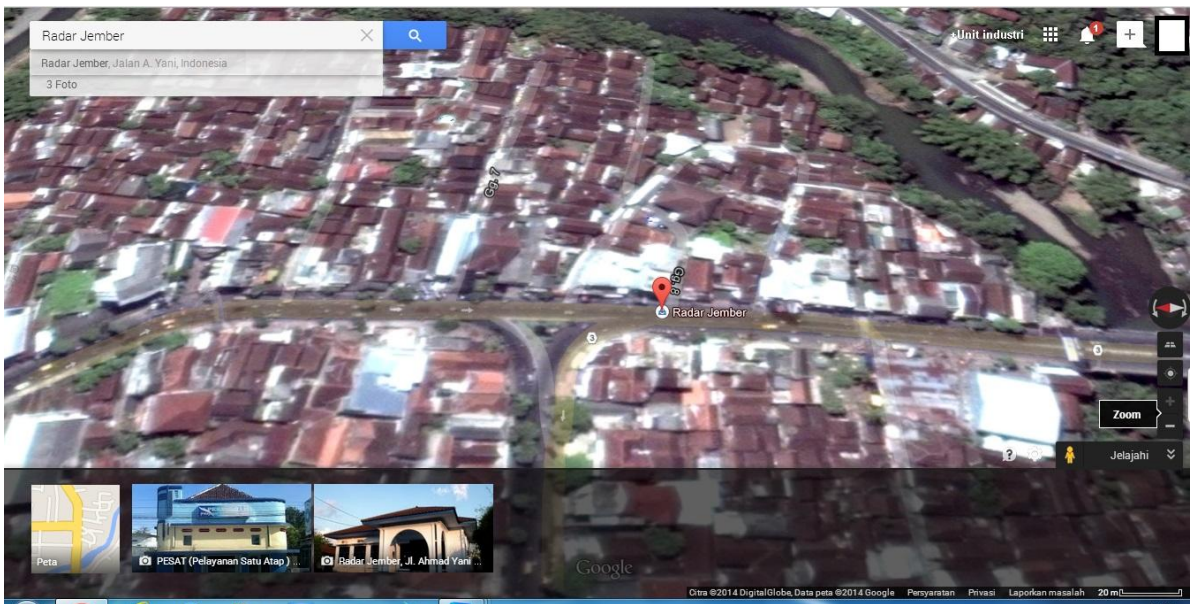
1. Tujuan Umum
  - a. Melatih mahasiswa untuk berfikir kritis pada perbedaan pengajaran secara teori dan praktek kerja sesungguhnya di dunia industri.
  - b. Menambah pengetahuan mahasiswa terhadap aspek – aspek di dalam dunia industri.
  - c. Menyiapkan kemampuan mahasiswa sehingga lebih memahami kondisi pekerjaan di dunia industri.
2. Tujuan Khusus

Membuat implementasi sms gateway tagihan koran kepada agen setiap bulannya sehingga dapat membantu pekerjaan admin pada divisi pemasaran untuk memberikan informasi tagihan agar lebih cepat.

## **1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja**

### **1.3.1 Lokasi**

Kegiatan PKL (Praktek Kerja Lapang) ini dilaksanakan PT. Radar Jember alamat : Jl. Ahmad Yani No. 99 Jember, TELP : 0331-483545 FAX : (0331) 486894, E-MAIL : [radarjember@gmail.com](mailto:radarjember@gmail.com), WEBSITE : [www.radarjember.co.id](http://www.radarjember.co.id).



Gambar 1.1 Lokasi PT. Radar Jember

### 1.3.2 Jadwal Kerja

PKL ini dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2014 sampai dengan tanggal 31 Mei 2014 di PT. Radar Jember.

### 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan pada Praktek Kerja Lapang di PT. Radar Jember adalah sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data (data agen, data user, data tagihan) melalui pengamatan langsung terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi Radar Jember dengan tujuan untuk mengamati dan mendapatkan data dan informasi

terhadap kegiatan-kegiatan yang akan diteliti. Misalnya mengamati bagian pemasaran pada saat memberikan informasi tagihan pelanggan perbulannya.

## 2. Metode Wawancara

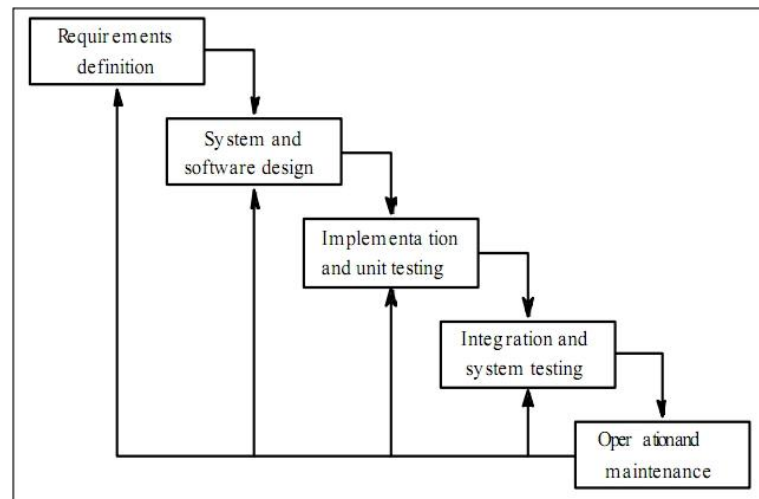
Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data (penulis) dengan bendahara, guru, kepala sekolah dan bagian tata usaha. Misalnya tanya jawab mengenai prosedur pemberian informasi kepada agen-agen dan mengenai kendala-kendala yang dihadapi.

## 3. Metode Studi Literatur

Mempelajari buku-buku dan literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.

## 4. Metode Pengembangan Sistem

Model adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1.2 Metode *Waterfall*

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahap dalam metode *Waterfall* menurut Sommerville (2003).

### 1. Analisa kebutuhan.

Dalam tahapan ini penulis menganalisis data – data dan sistem yang sudah ada pada bagian divisi pemasaran di PT Radar Jember dengan cara mengumpulkan data – data yang berkaitan dengan sistem tersebut.

## 2. Desain sistem.

Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan. Pertama dilakukan tahap analisis desain sistem yang menggunakan *Microsoft Office Visio 2003* untuk *flowchart* dan *Sybase Power Designer 15.1*, diantaranya untuk pembuatan *Context Diagram (CD)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Pada tahap selanjutnya untuk perancangan kode program digunakan bahasa pemrograman *PHP* yang memakai *Adobe Dream Weaver CS5*, *My SQL 5.1* dan *XAMPP Version 1.6.4* untuk databasenya.

## 3. Penulisan kode program

Merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah - perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*.

## 4. Pengujian program.

Pengujian software dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Pengujian *software* biasanya dilakukan dalam 2 atau 3 tahap yang saling independen, yaitu : pengujian oleh internal tim pengembang, pengujian oleh pengguna di perusahaan.

## 5. Penerapan program.

Penerapan program merupakan tahap dimana tim pengembang menerapkan / meng-*install software* yang telah selesai dibuat dan diuji ke dalam lingkungan Teknologi Informasi perusahaan dan memberikan pelatihan kepada pengguna di perusahaan.